

Pferderennen

3-10 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Wette auf das Ass (die Farbe), das das Rennen über die Kartenbahn gewinnt.

AUFBAU

- 3-10 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- Lege 4 Assen an den Start. Lege 7-10 verdeckte Karten als Bahn aus.
- Spieler wetten eine Anzahl Schlucke auf eine Farbe.

WERTUNG

- Gewinner verteilen ihren Wetteinsatz in Schlucken an andere.
- Verlierer trinken die Anzahl der Schlucke, die sie gewettet haben.

Tipps: Zähle die Farben in den Bahnkarten (wenn sichtbar), um eine informiertere Wette abzugeben.

AM ZUG

- Geber deckt einzeln Karten vom Deck auf.
- Das Ass der Farbe der aufgedeckten Karte rückt einen Platz vor.
- Bahnkarten, die erreicht werden, werden aufgedeckt und setzen das Ass dieser Farbe zurück.
- Das erste Ass hinter dem Ziel gewinnt.

Pferderennen ist ein Trink- und Wettkartenspiel, bei dem die vier Assen Pferde darstellen, die über eine Bahn aus verdeckten Karten rennen. Spieler wetten darauf, welche Farbe gewinnt, und Karten werden aufgedeckt, um die Assen voranzubringen. Verlierer trinken basierend auf ihren Wetten.

Ziel

Wette auf das Ass (die Farbe), von dem du glaubst, dass es das Rennen über die Kartenbahn gewinnt. Richtige Wetten erlauben dir, Schlucke zu verteilen; falsche Wetten bedeuten, du trinkst.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 10 Spieler (einer fungiert als Moderator/Geber).
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Bahn:** Entferne die 4 Assen und lege sie in einer Reihe auf einer Seite als Startlinie auf. Lege 7-10 verdeckte Karten in einer Spalte senkrecht zu den Assen als Rennbahn aus.
4. **Wetten:** Vor dem Rennstart wettet jeder Spieler eine Anzahl Schlucke auf eine Farbe (ein Ass) zum Gewinnen.

Spielablauf

1. **Rennen ankündigen:** Der Geber fungiert als Rennmoderator und fügt Spannung und Kommentar hinzu.
2. **Karten aufdecken:** Der Geber deckt einzeln Karten vom verbleibenden Deck auf.
3. **Vorrücken:** Wenn eine Karte aufgedeckt wird, rückt das Ass dieser Farbe eine Position auf der Bahn vor.
4. **Bahnkarten:** Wenn ein Ass die Reihe einer Bahnkarte erreicht, wird diese Bahnkarte aufgedeckt. Die auf der aufgedeckten Bahnkarte gezeigte Farbe veranlasst dieses Ass, eine Position zurückzurücken.
5. **Gewinner:** Das erste Ass, das das Ende der Bahn passiert, gewinnt das Rennen.

Trinkregeln

1. **Gewinner:** Spieler, die auf die Gewinnerfarbe gewettet haben, verteilen ihren Wettbetrag in Schlucken an andere Spieler.
2. **Verlierer:** Spieler, die auf eine verlierende Farbe gewettet haben, trinken die Anzahl der Schlucke, die sie gewettet haben.
3. **Verdoppeln:** Einige Gruppen erlauben das Verdoppeln der Wetten mitten im Rennen für höhere Einsätze.

Varianten

- **Ohne Rückschläge:** Überspringe die Regel, bei der aufgedeckte Bahnkarten Ass zurückbewegen, für ein einfacheres, schnelleres Rennen.
- **Mehrere Rennen:** Veranstalte mehrere Rennen an einem Abend mit steigenden Wettbeträgen.
- **Ohne Alkohol:** Verwende Chips oder Punkte statt Schlucke für eine familienfreundliche Version.

Tipps und Strategien

- Zähle die verbleibenden Karten jeder Farbe vor dem Wetten, um abzuschätzen, welches Ass die besten Chancen hat.
- Wette beim ersten Rennen konservativ, bis du verstehst, wie die Rückschlag-Mechanik funktioniert.
- Als Moderator baue Spannung auf, indem du das Rennen dramatisch kommentierst.

Tipps & Strategie

Schau dir die Bahnkarten an, bevor du wettest, falls sie sichtbar sind, da Farben, die auf der Bahn erscheinen, Rückschläge verursachen. Ansonsten ist es grösstenteils Glück.

Da das Spiel grösstenteils auf Glück basiert, ist das Hauptstrategieelement die Verwaltung deiner Wettgrösse. Das Zählen der Karten jeder Farbe auf der Bahn kann einen leichten Vorteil bieten.